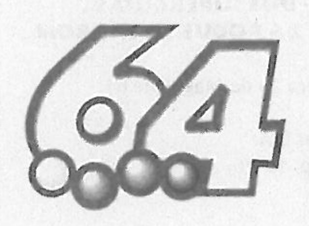

64
+
DOS SUPERGUÍAS
TRUCOS PARA DEVASTAR TU CIUDAD
Resident Evil 2
¡Pásate las dos misiones!
¡Acaba con los zombis!
¡Resuelve los puzzles!
¡Culmina todas las misiones!
¡Consigue el Oro en todas!
¡Accede a los niveles de bonus!
Star Wars: Rogue Squadron
No. 11
+
Trucos para Lode Runner 3D y Rampage Universal Tour



Dos Superguías

RESIDENT EVIL 2 & STAR WARS ROGUE SQADRON

CRÉDITOS

MAGAZINE 64 · DOS SUPERGUÍAS: RESIDENT EVIL 2 & ROGUE SQUADRON

Gratis con el número 29 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 – Barcelona

Redacción: Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta, 8, 2° 3ª
08007 – Barcelona
Tel: 93 329 97 48 – 93324 90 56

Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Redactor: Miquel López
Maquetación Electrónica: Mª José Soto

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: ROTOGRAPHIK
Depósito Legal: B-33717-99

Impreso en España – Printed in Spain

Sumario

¡Bienvenidos!

Cuántas veces hemos oído las risas de los poseedores de PlayStation regocijándose de la ausencia de un juego como Resident Evil en nuestra consola? Pues bien, ahora se han vuelto las tornas y somos nosotros los que reímos sin freno demostrándoles que sólo la N64 es capaz de meter dos de sus CD en un solo cartucho e, incluso, ampliarlo.

Pero lo mejor no es eso, sino que dentro de poco podremos disfrutar de una nueva entrega de las terroríficas aventuras de Leon y Claire en exclusiva para nuestra consola de 64 Bits: *Resident Evil Zero*. Y es que el que ríe el último... ríe mejor (aunque sea cagadito de miedo).

El universo Star Wars vuelve a estar de moda. Tras reventar en las taquillas de los cines, *Episode 1* sale a la venta en vídeo para que puedas tenerla en casa y disfrutar una y otra vez de las aventuras de Anakin. Y qué mejor forma de celebrarlo que revelando todos los secretos Jedi de uno de los mejores shooters para N64: *Rogue Squadron.*

En esta parte de nuestra guía doble encontrarás todo lo que debes saber para completar con éxito todos y cada uno de los niveles del juego, incluidos los tramos extra. El sistema de puntuación se basa en un sistema de medallas de oro, plata y bronce, y también hemos incluido algunos trucos para que logres hacerte con ellas.

Y ahora, impepinablemente, nos vemos obligados a sentenciar de forma lapidaria:

¡Que la suerte te acompañe! Por siempre.

MISIÓN DE LEON

LAS CALLES

Ya desde el principio te meterás de lleno en el paraíso de los zombis. Ábrete paso entre esos arrastradores de pies moviéndote en zigzag (guarda las balas para más adelante) y baja por el callejón que hay al final de la calle. Al fondo está la armería.



Dentro de la tienda, el propietario no tardará en recuperarse del susto, y te permitirá recoger las balas que hay en el mostrador y en la parte trasera. Mientras tanto, unos cuantos zombis se las verán con el propietario; utiliza la pistola para matarlos y recoge la valiosísima Escopeta que dejará el desgraciado cadáver. Sal de la tienda por la puerta trasera.



Avanza hasta pasar la pista de baloncesto y darás con más balas en una furgoneta aparcada. Vuelve atrás, haz que los zombis muerdan el polvo con la pistola, avanza en zigzag a través de la pista que acaba de abrirse y cruza por la puerta del fondo. Más adelante deberás subir un tramo de escalera.

Cuando te des de morros con una caja gris, pulsa A para subirte encima y mira hacia abajo para ver a los zombis que te esperan. Déjate caer y ábrete paso a la carrera entre un grupo de muertos vivientes hambrientos hasta que llegues a un autobús. Sube y baja por la parte trasera, avanza en zigzag entre el último grupo de zombis y recoge la hierba que hay al pasar la Comisaría. Después, entra en ella.



¡EXTRA!

Si has conseguido llegar hasta aquí sin disparar o sin recoger nada, baja por la escalera que hay al lado de la comisaría y mata al zombi que te salga al paso. La Llave que lleva el tipo te permitirá llevar un uniforme nuevo la mar de sexy en la Sala Oscura (ver página 8).

LA COMISARÍA



Casi todas las puertas de la comisaría están cerradas a cal y canto, pero puedes abrirlas si utilizas el ordenador que hay en el extremo norte del vestíbulo. Sin embargo, necesitarás una Llave Tarjeta; puedes quitársela al poli moribundo que encontrarás al cruzar la puerta noroeste. Recoge las cintas de tinta y guarda la partida mediante la máquina de escribir que hay al lado del ordenador.



Si cruzas la puerta que acaba de abrirse al oeste del vestíbulo, darás con un cofre en el que puedes guardar ese cuchillo que no sirve para nada. Avanza por los pasillos hasta que topes con un cuerpo sangrante y sin cabeza y sigue avanzando hasta la llegada de...

El Licker. Estos bichos horribles que se arrastran y no tiene piel pasan a mejor vida con un par de ráfagas de la escopeta. No camines hacia atrás mientras disparas, ya que es un movimiento súper lento.

Deja atrás al Licker, cruza por la puerta doble de la derecha y busca la chimenea que hay en la parte trasera de la estancia. El mechero que tienes en el inventario va de perlas para avivar las llamas; además, conseguirás una Joya Roja por las molestias que te has tomado.

Sal al exterior y cruza por la puerta que hay al final del pasillo; ahí encontrarás un grupo de muertos vivientes. Mata a la chica de la derecha y, a continuación, entra en el cuchitril para acabar con el resto desde lejos. Al doblar la esquina encontrarás dos hierbas y una oficina; el lugar ideal para guardar la partida.

¡EXTRA!

Abre el cajón que hay al lado del cofre con la Llave Pequeña (ver página 13) y encontrarás cartuchos para la escopeta.

¡EXTRA!

Recoge el cable (ver página 13) y asegura la caja eléctrica rota que hay en la zona del Licker. En la página 14 tienes los motivos.



PRIMER PISO

Cuando hayas guardado la partida, pulsa A para subir la escalera que hay al lado de la sala oscura. Al final del pasillo hay un puzzle estatuil: empuja los dos bustos hasta colocarlos sobre las baldosas amarillentas, de modo que encaren la estatua central y conseguirás la segunda Joya Roja.

Abre la puerta que hay al lado de las estatuas, llena de plomo a los zombis y entra por la primera puerta de la izquierda. Estás en la oficina de STARS, hogar de los protagonistas de *Resident Evil 1*. Es la zona en la que Claire aparece por primera vez desde que os separasteis.

Aquí puedes recoger muchas cosas: un botiquín de primeros auxilios en la esquina derecha, una caja de balas al lado del póster de STARS y, dentro de la taquilla que queda a la derecha cuando entras, otra Escopeta. Estupendo. No te olvides del Medallón Unicornio, que queda a la izquierda cuando te cuelas entre los dos escritorios centrales.

Sal con el Medallón Unicornio en la mano e insértalo en la gran fuente que hay en el centro del vestíbulo. Tras una escena explicativa dispondrás de la Llave Pica. Dentro de nada la necesitarás para forzar unas cuantas taquillas más.



¡EXTRA!

Busca en el escritorio que hay al lado del póster STARS cincuenta veces y encontrarás un carrete que podrás rebelar en el cuarto oscuro.

PRIMER PISO II



Te habrás percatado que al lado del primer Licker había una puerta. Fuérzala con la Llave Pica y encontrarás una caja de balas y diversas cintas de tinta. Aquí tienes también la Manivela: dirígete al tramo de escaleras que hay en la esquina de la sala y sube para conseguirla.



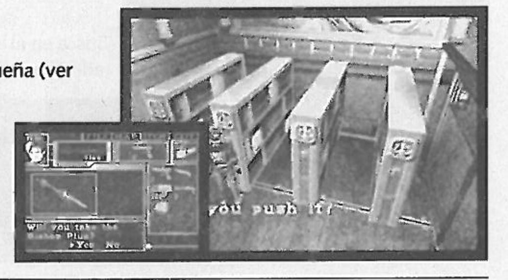
En todo el juego tan sólo hay otra llave Pica; está al fondo del pasillo de la sala STARS. Dentro, los zombis pululan a sus anchas, así que prepara la escopeta. Cuando hayas acabado con todos, avanza por el pasillo estrecho en busca de balas. Luego, dobla la esquina y llegarás a la Biblioteca.

¿Todavía tienes la Manivela? Sube la escalera de la derecha y entra por la primera puerta. Estás en el Segundo Piso y, si avanzas por la galería, llegarás a la puerta de acceso a la sala del reloj. Introduce la Manivela en el agujero cuadrado que hay en muro opuesto para que aparezca una escalera, a la que volveremos más adelante.

De vuelta en lo alto de la escalera de la biblioteca, avanza por el camino hasta que Leon caiga tras hundirse el suelo. Pulsa el interruptor que hay al final del pasillo, entra y desliza las dos librerías de la esquina un espacio hacia la derecha. Ya puedes recoger el Enchufe Alfil.

¡EXTRA!

Introduce la Llave Pequeña (ver página 11) en el cajón que hay fuera de la biblioteca. Las Piezas de Revólver que hay dentro formarán una pistola y así se animará el cotarro.



PRIMER PISO III



Cruza por la puerta doble de la biblioteca para salir a la galería del primer piso, pero no pierdas de vista a los zombis. Activa la escalera de emergencia que hay a mitad de la galería y recoge la hierba roja que crece al lado de la pared; por sí sola no sirve para nada, pero si la combinas con una hierba verde tendrás una mezcla explosiva.

Cruza la puerta que hay al final de la galería y guarda la partida. Recoge la Llave Pequeña que hay en el banco (en la página 10 sabrás para qué). Sigue avanzando...

Los zombis te agobiarán en cuanto entres en el siguiente pasillo. Debes cruzar la puerta, así que pasa del pobre tipo en llamas de la izquierda. Cuando hayas cruzado la puerta de la derecha, cruza la salida a la carrera para dar con tres hierbas; una al lado de la puerta y dos en el piso de abajo.

De vuelta en el pasillo, una bandada de cuervos irrumpirá a través de una ventana y se lanzarán en picado sobre ti. Resulta imposible apuntar con tanto revoloteo, así que no pares de correr. Gira a la derecha, luego a la izquierda y pulsa A para cruzar la puerta a toda pastilla. Si los cuervos te dan alcance, ya puedes ir rezando tus últimas oraciones.



EL TEJADO

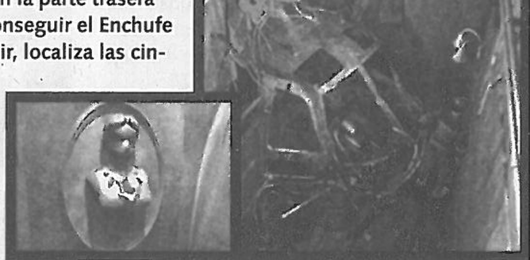
Si en el último tramo de pasillos avanzaste hacia el zombi en llamas, te habrás dado cuenta de que hay un helicóptero ardiendo que bloquea el camino hacia la puerta. Tu misión en el tejado consiste en apagar las llamas.

En primer lugar, pasa el helicóptero y baja por la escalera. En el piso de abajo hay una horda de zombis; haz que vayan hacia el callejón sin salida y escabúllete zigzagueando para ahorrar balas; luego pasa la escalera y dirígete a la cabaña.

Un trabajador descuidado ha dejado balas y cintas de tinta dentro de la cabaña, pero el ítem más importante es la Manivela de la Válvula. Puedes pasar de la Pistola Arco (a Leon no le sirve para mucho) pero, hagas lo que hagas, no abras la puerta trasera si no quieres que una horda de zombis se dé un festín a tu costa.

De vuelta en el helicóptero, cruza por el agujero que hay en la valla, al lado de la puerta, y utiliza la Manivela de la Válvula para abrir el tanque de agua y apagar el fuego. Recoge los cartuchos que hay al lado de la chatarra humeante antes de volver a entrar.

Ahora los cuervos están más calmados, así que corre a la zona del zombi en llamas y cruza por la puerta de la derecha. Asegúrate de llevar contigo las dos joyas rojas. Insértalas en los bustos que hay en la parte trasera de la sala para conseguir el Enchufe Rey. Antes de salir, localiza las cintas de tinta, los cartuchos de escopeta y, sobre todo, la Llave Diamante que hay por ahí.



ALA ESTE



Sólo te queda una puerta más que explorar en el vestíbulo de la comisaría, al este de la entrada. Ábrela y saluda a los zombis antes de masacrarlos con tu escopeta. Hecho esto, cruza por la puerta doble azul.

En esta oficina los zombis están montando una fiesta de órdago. El extraño enfoque de cámara complica las cosas, así que corre hacia la derecha de Leon para conseguir un enfoque mejor; no pierdas de vista a ese zombi "muerto" que hay detrás del escritorio.

Cuando te hayas deshecho de los polis zombis, busca la sala pequeña que contiene una caja de caudales. Introduce la combinación 4542 y embólsate el Mapa y los cartuchos para escopeta que hay adentro. Busca el escritorio solitario que hay en la oficina principal y conseguirás cintas de tinta. Ah, también hay una caja de balas en el cadáver que hay en el pasillo de fuera.

Vuelve a cruzar por la puerta azul, avanza por el pasillo (ya de paso, liquida a los zombis y recoge las hierbas) y entra por la primera puerta metálica que veas. Dentro hay un Cable (ver página 8) y un Spray de Primeros Auxilios, además del Enchufe Roca de la estantería. Pero...

Cuando recojas el Enchufe Roca, un Licker irrumpirá a través del espejo de dos caras. No tienes espacio para moverte; apunta con tu escopeta hacia abajo y llénale el cuerpo de plomo.



¡EXTRA!

Avanza por el pasillo y darás con la puerta que conduce al otro lado del espejo de dos caras. Dentro hay una Llave Pequeña (ver página 8).



COMISARÍA II

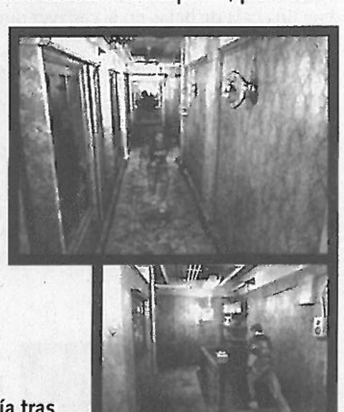


Vuelve a visitar el vestíbulo y pasa por la zona del primer Licker para dirigirte al pasillo de la escalera. Al lado del lugar en que el zombi la diñó hay una puerta que puedes abrir con la Llave Diamante. Llena de plomo el cuerpo de los zombis que hay dentro y avanza hacia la izquierda para dar con otra puerta.



Estás en otra oficina y hay una hierba verde justo al lado de la puerta, además de algunos cartuchos de escopeta en las taquillas de la parte trasera. A la izquierda, el poli de antes se ha aliado con Satán, así que liquídalo con la escopeta y recoge la Llave Corazón que hay en el escritorio de al lado.

Con la Llave Corazón en tu poder, puedes abrir una puerta nueva. Cruza por la puerta que queda más al este en el vestíbulo y entrarás de nuevo en la oficina grande; sal al pasillo que hay en la parte de atrás. La llave Corazón está hacia el norte y da acceso a una serie de escaleras que conducen al sótano de la comisaría. Antes de bajar busca en las estanterías de la esquina y encontrarás cartuchos para escopeta que necesitarás más adelante.



¡EXTRA!

¿Te has cargado a los zombis que había tras la puerta de la Llave Diamante? Pues busca dentro de la taquilla que hay por ahí y recoge otro carrete.

¡EXTRA!

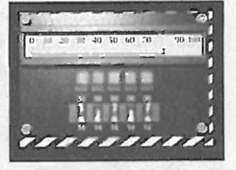
La segunda caja de cables está al lado de la escalera. Utiliza el Cable (ver página 13) para evitar que los zombis trepen por la ventana más adelante.



SÓTANO

Esos pásillos tan temibles están repletos de perros sedientos de sangre. En cuanto veas uno, escóndete tras una esquina, espera a que se acerque a ti y vuélale la cabeza.

Gira a la derecha en el primer cruce (acaba con los perros) y abre la puerta que hay al final del pasillo. Puedes recoger una hierba roja, pero no te pares a contemplar el paisaje: corre hacia la boca de alcantarilla y el punto para guardar la partida que hay al final de esta zona. Aparte, deberás deshacerte de un par de perros de presa.



De vuelta en el pasillo hay una puerta doble. Crúzala y avanza hasta un panel de electricidad que hay en la parte trasera. Deberás activarlo colocando los interruptores uno, tres y cinco en la posición ON, y el segundo y el cuarto en OFF. Avanza por el pasillo para llegar al Aparcamiento. La encantadora Ada se presentará, y después te ayudará a empujar la furgoneta de policía para llegar a la puerta que conduce a las celdas.

Avanza por el pasillo, recoge las balas que hay en el escritorio pequeño y cruza la puerta metálica. Cuando haya acabado la escena de vídeo con Ben, recoge las hierbas que hay en la celda siguiente y la Palanca de la estantería. Vuelve a la puerta que cruzaste en el pasillo y abre la alcantarilla con la palanca.



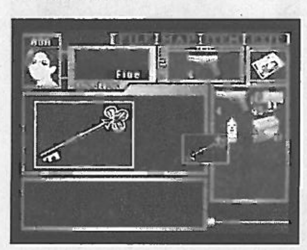
¡EXTRA!

Las dos celdas que hay al lado de la alcantarilla están repletas de hierbas, pero los perros que hay dentro son tan salvajes que mejor pasar de todo.

CLOACAS

En las cloacas, unas arañas venenosas te acosarán. Si quieres, llénalas de plomo, pero nosotros hemos llegado a la conclusión de que es mejor pasar de ellas y salir corriendo. Si los bichos de ocho patas consiguen envenenarte, aplícate una cura de hierbas azules.

Más adelante sube por una escalera que conduce a un pasillo y una sala en la que guardar la partida. Cuando la hayas guardado, entra en la sala del Tanque Séptico y vuelve a salir. Ahora controlarás a Ada durante un ratito.



TRAMO DE ADA

Al cruzar la primera puerta encontrarás dos perros; no puedes verlos, pero dispara como un poseso para matarlos antes de que salten. Utiliza el Spray de Primeros Auxilios si te muerden. Cruza el puente a la carrera, gira a la derecha y encontrarás un ascensor que te conducirá a un montón de cartuchos.

El puzzle principal de Ada está al otro lado del área. Tres escalones conducen a tres cajas de madera: la "complicadísima" tarea consiste en empujar las tres y alinearlas contra la pared. Hecho esto, vuelve de un salto al panel de control para inundar de agua la estancia. Las cajas formarán un puente estupendo para que puedas acceder a la Llave Club.



Conseguir los cartuchos y la Llave Club de vuelta en el pellejo de Leon no es difícil: haz que Ada vuelva a cruzar por la puerta que hay al otro lado del puente y se las lanzará a nuestro héroe. Ahora llega el momento de utilizar la Llave Club.

SÓTANO II



Regresa por la cloaca y el aparcamiento al sótano de la comisaría. Esta vez, un par de Lickers saldrán a recibirte; responde con un par de ráfagas de escopeta. Cuando estén muertos, utiliza la Llave Club en la sala de Autopsias que hay en el extremo opuesto del pasillo y recoge la Llave Tarjeta Roja que hay dentro.



Con esta tarjeta puedes acceder a la Sala de Armas, que está al lado de la sala del puzzle del Panel de Electricidad. Un paraíso artillero: cartuchos y balas a mogollón, además de una Mochila que te permite llevar más carga. Deja la Ametralladora para la Misión B.

La sala 2 de la Llave Club está en lo alto de la escalera que sube desde el sótano. Dentro tienes cartuchos, cintas de tinta y la Magnum, el arma más poderosa del juego (ideal contra los jefes).

La sala 3 para la Llave Club está frente a la sala del espejo de dos caras, cruzando la puerta este del vestíbulo. Enciende el horno que hay adentro y, después, activa los bustos de la Reina, el Rey y Sota en este orden. Conseguirás la Rueda Dentada de Oro.

Utiliza la escalera de emergencia a modo de atajo para llegar al Primer Piso, pero prepárate para agujerear al Licker que hay arriba. De vuelta en la sala de engranajes, sube por la escalera secreta y coloca la Rueda Dentada en la maquinaria para abrir una puerta y descubrir el Enchufe Torre. ¿Te atreves a deslizarte por el conducto que conduce a la zona de las celdas? Por supuesto.

¡EXTRA!

Hay un carrete escondido en la sala 2 de la Llave Club. Si lo revelas descubrirás una foto importante.



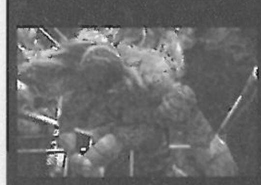
CLOACAS II

Una vez dispongas de los cuatro enchufes, vuelve a la estancia del Tanque Séptico para enfrentarte a...



JEFE 1

¡Qué bestia más horripilante! En cuanto asome el hocico, escóndete tras la esquina y utiliza la pistola para acabar con sus reptantes amiguitos. En cuanto la bestia parda asome su cabeza tras la esquina, machácala con la escopeta. Caerá al suelo tras diez tiros más o menos. En ese momento, sal de la estancia y vuelve a entrar para acabar con el resto de cucarachas.



Conecta los cuatro enchufes en la terminal que hay al otro lado del puente para abrir una puerta que conduce a más Cloacas. Volverás a encontrarte con Ada. Ladea el río de porquería y cruza por la puerta que conducen a un cuchitril a tu izquierda, lugar en el que encontrarás una sala para guardar la partida. En la taquilla encontrarás un spray de primeros auxilios.

Da un empujón con el hombro a la taquilla gris para dar con un ascensor que conduce a un almacén en el piso de abajo. Enciende tu mechero para accionar la lámpara de aceite que hay dentro y ver cómo las balas de Magnum y los cartuchos de escopeta brillan con la luz.

Vuelve a subir, recoge la Manivela de la Válvula y utiliza el ascensor de la esquina de la estancia. Tras una corta escena de vídeo, vuelves a ser Ada.

TRAMO DE ADA

Persigue al científico, sube la escalera y corre a toda pastilla por el túnel de las cucarachas (si te paras, los insectos acabarán contigo). Baja por la escalera del otro lado, observa la escena de vídeo y cruza el puente antes de volver a controlar a nuestro poli favorito.





CLOACAS III

Se ha accionado un ventilador, lo que impide a Leon subir por la escalera que conduce al túnel de las cucarachas. Busca por los cadáveres que hay en el hueco de al lado y descubrirás la Medalla Lobo. Después, avanza por las cloacas en dirección contraria.

Parece que has llegado a un callejón sin salida, pero aquí es dónde debes utilizar la manivela de la válvula. Insértala en el agujero que hay en la pasarela metálica para accionar un puente. Repite la acción en el otro lado para no tener que dar un largo rodeo más tarde. Guarda la partida, recoge la hierba y los cartuchos y avanza por los túneles hasta encontrarte con...

JEFE 2



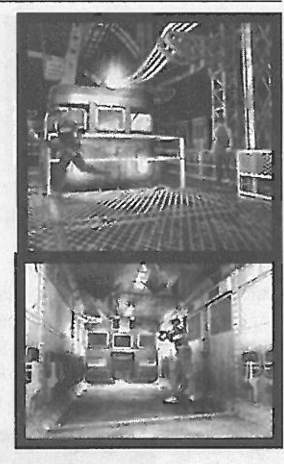
¡Pedazo de destripador! Hay un modo sencillo de deshacerse de esta rana gigante. En cuanto aparezca, corre de vuelta por los túneles y pulsa el interruptor amarillo de la pared. Caerá un bote y el monstruo se lo meterá, goloso, en la boca. Dispara con precisión contra la lata y la mala bestia explotará. ¡Estupendo!

Corre de vuelta al punto por el que apreció la rana por vez primera, abre la puerta y busca la cinta de tinta entre la basura. La encantadora Ada curará tus heridas. Después podrás subir por la escalera y cruzar el puente. Gira a la derecha para dar con la Moneda Águila, que descansa en el torso de un fiambre.



Vuelve al puente, utiliza la Manivela de la Válvula para parar el ventilador y sigue la ruta de las cucarachas de vuelta a las cloacas. Regresa a la cascada que hay en el otro extremo. Mete las dos monedas en la caja de interruptores que hay al lado y el agua parará. Aparecerá una puerta nueva.

EL TRANVÍA



Recoge las escopetas y los cartuchos que hay en la esquina de la estancia y después acciona el tranvía que hay en un extremo antes de subir a bordo. Pasa de las garras enormes que irrumpirán por el techo. Ya sabes el dicho: perro ladrador, poco mordedor.

Cuando el tranvía se pare, utiliza el mechero con la Pistola de Bengalas que hay fuera para descubrir la Llave de la Caja de Armas que hay en el suelo. A continuación tienes un laberinto de salas repletas de zombis. Menos mal que puedes agacharte detrás de Ada en cuanto irrumpan a saco. Gira a la derecha en el cruce (o a la izquierda para dar con las Piezas de Escopeta) y luego a la izquierda en el cruce siguiente para dar con una sala en la que guardar la partida (o a la derecha si necesitas hierbas). También allí te esperan balas, cartuchos y un spray de primeros auxilios.

Fuera hay un tren aparcado. Sube y busca cartuchos y una Llave que puedes utilizar en la máquina que hay afuera para arrancar el ascensor. Espera a que las garras vuelvan a irrumpir y arrástrate fuera.



JEFE 3

El tipo de las garras es rápido, así que corre hasta el otro extremo de la plataforma, da media vuelta y agujeréalo con la escopeta o, incluso mejor, con la Magnum. Sus garras sólo provocan daños considerables si te golpean dos veces consecutivas, así que no pasa nada si te da un par de arañazos. Tras unas diez ráfagas de escopeta, es bicho muerto.



Menos mal que hay una sala para guardar la partida justo cuando se para el tren. Busca la hierba verde que hay bajo la cama, cartuchos en la mesita de noche, y balas en el escritorio. Por fin nos dirigimos al Laboratorio de Umbrella...

EL LABORATORIO

En el exterior de la sala para guardar la partida hay unos cuantos zombis desnudos muy escurridizos, así que ten cuidado. Avanza hasta pasar la cabaña oscura y gira a la izquierda hacia una sala helada. Puedes utilizar la Caja de Fusibles en el aparato que hay delante para crear un Fusible Principal. Utilízalo en la cabaña.



Desde la cabaña, entra en una sala con un ordenador (que activa un gas que debilita a los malos) y con el Lanzallamas. Dispara las llamas contra el bulto de la esquina y métete en el hueco. Acaba con los dos Lickers con el lanzallamas y abre la puerta del fondo.

Acciona el interruptor de la pared roja, abrasa a los monstruos del jardín y baja por la escalera que hay más adelante. En los corredores que hay más allá te esperan tres Lickers, pero deberías conseguir las hierbas que se ocultan por esa zona.

Llegarás al Laboratorio cuando cruces una sala con monitores y una serie de pasillos repletos de zombis (introduce la Llave de la Caja de Armas en las taquillas para recoger las Piezas de la Magnum). La Llave Tarjeta del Laboratorio que hay en la parte trasera de la sala abre una puerta en la zona este del piso de arriba. Acciona el interruptor que hay dentro para recoger el Disco MO que hay en la cama de adentro. Cuidado con los zombis.

Vuelve a salir; el científico ofendido te dará el Virus-G. Lo único que te queda por hacer es guardar la partida en la sala de monitores, insertar el disco MO en el ordenador que hay al lado de la zona del Licker y prepararte para recibir a William...

JEFE FINAL



Dispones de cinco minutos, así que empieza a disparar. Dispara dos veces con la Magnum y William se transformará en una boca gigante. Con unas cuantas ráfagas de tu lanzallamas el monstruo morirá, pero aléjate todo lo que puedas de sus garras letales y zigzaguea por toda la sala para evitar que salte desde arriba. Y eso es todo.

MISIÓN A DE CLAIRE

LAS CALLES



No hay tiempo para contemplar el paisaje, ya que los zombis te retorcerán el pescuezo en cuestión de segundos. En lugar de malgastar balas, zigzaguea ente los grupos de zombis y avanza hacia el callejón oeste. Busca la armería y entra.

Cuando el dependiente se haya calmado, cuélate detrás del mostrador y encontrarás dos cajas de balas. Poco después, un grupo de zombis hará cachitos al pobre armero. No te quedes a mirar y pon pies en polvorosa.

Los zombis de la pista de baloncesto saldrán en cuestión de segundos, así que recoge las balas que hay dentro de la furgoneta del final del callejón y utilízalas. También podrías intentar cruzar la pista sin disparar; después sube por la escalera.

Pulsa A para subir a Claire a la caja gris que hay al final del callejón y apunta hacia abajo con el arma para acabar con los zombis. Un poco más adelante, pasa de los zombis que están tomando un piscolabis de medianoche, cruza el autobús y ábrete paso entre el comité de bienvenida que custodia la comisaría. No dejes escapar las hierbas que hay en la entrada.

¡EXTRA!

Un zombi te estará esperando bajo la comisaría si no has recogido ningún objeto ni has disparado bala alguna hasta este momento. Utiliza su llave para conseguir un uniforme extra en la taquilla del Cuarto Oscuro (ver página 23).

LA COMISARÍA



Cuando hayas llegado al vestíbulo, dirígete a la puerta noroeste y charla con el poli moribundo. Te dará la Llave Tarjeta, que puedes utilizar en el ordenador que hay al noreste del vestíbulo y que abre las puertas de la comisaría. Guarda la partida con las cintas de tinta y la máquina de escribir.



La puerta doble del oeste ya está abierta; guarda el inútil cuchillo en el cofre que hay dentro y utiliza la ganzúa en el cajón pequeño de la esquina para dar con el Spray de Primeros Auxilios. Sigue avanzando por los pasillos (¿qué era eso de la ventana?) y pronto te encontrarás con un cuerpo. Alguien le ha arrancado la cabeza...

Ha sido el Licker. Al no disponer de escopeta, Claire juega en desventaja. Apunta con tu pistola hacia abajo y mantén pulsado el botón A para agujerear a tope a la bestia sin pellejo. No intentes disparar y caminar hacia atrás, ya que el Licker gozará de una oportunidad inmejorable para saltarte al cuello.

Un poco más adelante, pasa de la puerta doble de la derecha y cruza por la puerta que hay al final del pasillo. La mejor forma de enfrentarse a los zombis que hay adentro consiste en liquidar a la chica de la derecha, quedarse al lado de su cuerpo y cargarse al resto desde lejos. Hecho esto, dobla la esquina para dar con hierbas, cartuchos y el Cuarto Oscuro en el que guardar la partida.



¡EXTRA!

Utiliza el cable (ver página 28) para fijar la caja de electricidad que hay al lado del cuerpo del Licker. Lee la página 29 para mayor información.



PRIMER PISO

Cuando hayas guardado la partida, sube al piso de arriba (debes pulsar A abajo) y corre hacia el final del pasillo. Puedes hacerte con la Joya Roja que la estatua tiene en la mano. Lo único que debes hacer es colocar las otras dos estatuas sobre las baldosas amarillas, de modo que miren hacia la del centro.



La puerta que hay frente a las estatuas es tu próximo destino. Cuando hayas liquidado al par de zombis que hay esperándote, entra en la oficina STARS (la primera puerta de la izquierda). Si ya conoces *Resident Evil 1*, verás que aquí hay un montón de artefactos como los de los inventarios de Chris y Jill.



Busca una caja de balas en el escritorio que hay frente al póster de STARS y el Lanzagranadas que hay en una taquilla que queda a la derecha de la entrada. Procura también hacerte con el Medallón Unicornio, que descansa en el escritorio de la izquierda de los dos que hay en el centro.

Debes insertar el Medallón Unicornio en la fuente colosal que hay en el centro del vestíbulo. Ten cuidado, ya que la Llave Pica caerá en tus manos para que puedas utilizarla en un par de puertas (página siguiente).



¡EXTRA!

Descubrirás un carrete si buscas en el escritorio que hay al lado del póster de STARS cincuenta veces. Llévalo al Cuarto Oscuro para revelarlo.

PRIMER PISO II



Seguramente estabas tan aterrado que ni te diste cuenta de la puerta que había a la izquierda en el pasillo del Licker. La Llave Pica la abrirá y te permitirá acceder a un par de cintas de tinta en las estanterías metálicas. Además, si empujas la escalera de mano contra los armarios, podrás subir y recoger la Manivela.

La segunda y última puerta para la Llave Pica está tras la sala STARS, al final del pasillo en forma de L. Introduce la ganzúa en el cajón pequeño para descubrir un buen puñado de granadas.



Te encontrarás con una criatura a la que acosa un zombi muy poco caballeroso: enséñale buenos modales con una buena dosis de balas. Cruza la puerta, habla con Leon y baja por el pasillo estrecho para dar con una caja de balas. Avanza por el pasillo que te conduce a la Biblioteca.

Aquí podrás utilizar la Manivela. Sube por la escalera de la derecha y cruza la primera puerta que veas. Detrás te espera un Licker, pero el lanzagranadas acabará con él de un solo disparo. Cruza la galería y pasa por la puerta, mete la Manivela en el agujero que hay en la pared del fondo y aparecerá una escalera secreta. Volveremos más tarde.

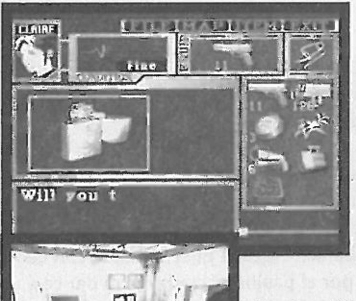
Sigue avanzando por la galería de la biblioteca hasta que Claire caiga en un tramo de suelo que se hunde. Un poco más adelante, pulsa el interruptor rojo y desplaza las dos librerías de la izquierda un espacio. La Piedra Águila ya es tuya.



PRIMER PISO III



La puerta doble de la biblioteca conduce a la galería del primer piso de la comisaría, pero no te sorprendas si ves a un par de zombis explorando el lugar. Puedes acceder a una escalinata que sirve de atajo a medio camino. También hay una hierba roja en el suelo; si la mezclas con una planta verde recuperarás mucha energía.



Cruza la puerta que hay al final de la galería y encontrarás una máquina de escribir para guardar la partida, otro montón de cintas de tinta y un Mechero en el banco. Recógelo, cruza la puerta del pasillo del Licker y enciende con él el horno que hay dentro para conseguir la segunda Joya Roja.

En el pasillo siguiente puedes seguir dos rutas. La de la izquierda es inaccesible de momento, ya que hay un helicóptero en llamas que bloquea el paso. Por lo tanto, avanza por la derecha.

Este tramo del pasillo conduce al tejado, pero hay una bandada de cuervos que podría despellejarte en cuestión de segundos. Apuntarles con un arma es prácticamente imposible (estos bichos emplumados se mueven muy deprisa), así que corre como alma que lleva el diablo por el camino en forma de S. Pulsa A cuando llegues a la puerta y podrás cruzar sin recibir ni un picotazo.



EL TEJADO



Ya has visto la cabina del helicóptero, pero desde el techo se ve el resto de aparato accidentado. Llegó la hora de apagar esas llamas...

Pasa a la carrera el helicóptero en llamas y baja por la escalera. Podrás esquivar a los zombis con facilidad: corre en línea recta para atraerlos hacia el callejón y, a continuación, sal a toda prisa hacia la cabaña antes de que se percaten de tu maniobra.

En la cabaña te esperan unas cuantas cintas de tinta, pero lo más importante es que recojas la Manivela de la Válvula. Recoge también la Pistola Arco; dispara tres balas puntiagudas a la vez y acaba con los Lickers y otras bestias en un periquete. Los zombis esperan tras la puerta de atrás, así que no la abras.

Vuelve a subir y busca el agujero en el que encajar la Manivela de la Válvula, al lado de la puerta del pasillo de los cuervos. Si giras la manivela se apagará el fuego y podrás recoger los cartuchos que hay al lado del helicóptero sin salir chamuscado.

Vuelve al pasillo del cuervo; los pájaros ya no están tan alterados. Regresa a la carrera al pasillo que antes estaba bloqueado y, de paso, recoge las dos joyas rojas. Hay un hueco para cada una de ellas en la parte trasera de la sala, y conseguirás la Piedra Jaguar 1 si las insertas en su lugar correspondiente. Ya que estás aquí, recoge las cintas de tinta y la Llave Diamante.



ALA ESTE



Ya hemos explorado todas las puertas del vestíbulo, excepto la puerta este. Ahora es el momento. Como era de esperar, los zombis han organizado un comité de bienvenida tras la puerta, pero tu lanzagranadas bastará para demostrarles lo agradecido que te sientes.



A continuación, ve a por la puerta doble azul. Detrás hay más zombis, pero el enfoque de cámara es un problema. Desplázate a la derecha de Claire y da media vuelta para conseguir un enfoque mejor. Dispara también unas cuantas balas al zombi del suelo, ya que se está haciendo el muerto.

Estás en una sala que parece repleta de cosas, pero sólo debes recoger un ítem: un par de cintas de tinta en el solitario escritorio de la esquina. Si sabes la combinación de la caja fuerte de la oficina pequeña (4542), podrás echarle el guante a unas cuantas granadas y a un Mapa. Además, si tienes buen estómago, rebusca en el cadáver del pasillo de fuera y conseguirás muchas balas.



Regresa a la carrera por la puerta doble azul y avanza por el pasillo hasta que llegues a una puerta metálica; deberás enfrentarte a unos cuantos zombis. Tras la puerta hay un Cable (ver página 23), pero estás aquí sobre todo para hacerte con la Piedra Águila de la estantería. Recógela, pero prepárate para recibir al Licker que irrumpirá en la estancia. Aterrizará a tus pies, así que lánzale una granada en todas las narices y mira cómo se retuerce.



COMISARÍA II

La siguiente Llave Diamante está en el mismo pasillo que el Cuarto Oscuro. Deja que los zombis que hay dentro prueben tus granadas, recoge los Explosivos Plásticos y las flechas que hay en la taquilla del extremo y escapa por la puerta de la izquierda. Recoge las hierbas y la munición de la oficina siguiente, deshazte del poli decrépito de la sala que viene a continuación y recoge el Detonador que hay sobre la mesa.

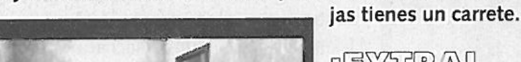


Ya tienes los dos ingredientes que necesitas para crear una Bomba estupenda. Lánzala contra la puerta hecha añicos que hay al lado de los pasillos de los cuervos. Verás una serie de escenas de vídeo y, a continuación, debes avanzar por los pasillos y accionar el interruptor de la luz que hay al final. Cuando el niño haya hecho su trabajo, vuelve a explorar el escritorio del Jefe para dar con la Llave Corazón.

Vuelve a la puerta este del vestíbulo, cruza la oficina grande y avanza por el pasillo hasta salir fuera. La puerta del norte se abrirá previa utilización de la Llave Corazón, y te permitirá bajar al sótano repleto de perros. ¡Qué miedo!

¡EXTRA!

Hay otro ítem en el vestuario repleto de zombis. Dentro de una de las cajas tienes un carrete.





¡EXTRA!

Utiliza el Cable (ver página 28) en la segunda caja de cables, que hay al lado de la escalera. Evitará que los zombis invadan la planta baja más adelante.

SÓTANO

Aquí aparecen por primera vez los perros. Escucha el golpeteo de sus uñas, atráelos hacia ti y ciérrales la boca con tus flechas. Apuntar hacia abajo es difícil, así que procura pillarlos cuando salten a por tu yugular.

Gira a la izquierda en el primer cruce (prepara un par de flechas para los dos perros que patrullan por la zona) y luego entra por la puerta que hay al final del pasillo. Hay dos canes más sedientos de tu sangre, así que ve derechito a por la boca de la alcantarilla que hay al final del callejón y guarda la partida en la sala que hay después.

Cuando hayas guardado, aparecerá la pequeña Sherri, y pasarás a controlarla a ella.

TRAMO DE SHERRI

No dispones de armas y debes superar a dos perros. Suerte que Sherri puede recibir muchos daños antes de caer. Tira en línea recta hasta dar con una sala en la que hay tres cajas y empújalas contra la pared. Después, activa la caja de control que hay encima y cruza el puente provisional para recoger la Llave Club. Vuelve a la carrera al ascensor y el control corresponderá de nuevo a Ada.



Cuando vuelvas a los pasillos te encontrarás con una sorpresa desagradable; dos Lickers muy enfadados. Machácalos con una granada y busca el panel eléctrico que hay al cruzar la puerta doble de más adelante. Procura no sobrecargar la máquina: para ello, coloca los interruptores primero, tercero y quinto en la posición ON, y el segundo y el cuarto en OFF. Antes de salir recoge el Mapa.



SÓTANO II

Con la Llave Club en la mano, gira a la izquierda y cruza la puerta del final para entrar en la Sala de Autopsias. La Llave Tarjeta Roja que necesitas para abrir la Sala de Armas está en la parte trasera, pero una pandilla de zombis aparecerá nadie sabe muy bien por dónde cuando la hayas recogido. Utiliza granadas.



La Sala de Armas está al otro lado del pasillo, en la puerta que queda al lado de la sala del ingenioso Panel Eléctrico. Utiliza fuera la Llave Tarjeta y cruza la puerta para dar con flechas, munición para el lanzagranadas, balas y una Mochila que añadirá dos espacios a tu inventario. Deja la Ametralladora para la Misión B.



Hay una segunda sala que se abre con la Llave Club en lo alto de la escalera que conduce arriba desde el sótano. Dentro, aparte de unas cuantas granadas, no hay nada.

Abre la puerta chirriante que hay al este del vestíbulo y avanza por los pasillos para dar con la sala tres de la Llave Club. Está justo enfrente del espejo de doble sentido en la que el Licker te atacó antes. Y, para que lo sepas, hay otro muerto viviente atacando la sala de la Llave Club. Saca el lanzagranadas y hazlo pedazos.



Cuando hayas encendido el horno de la esquina con el mechero, acciona las estatuas siguiendo este orden: Reina, Rey y Sota. La Rueda Dentada Dorada caerá sobre tus manos, También debes recoger la Llave Jaguar II.

DE NUEVO EN LA GALERÍA



Seguro que ya sabrás dónde va la Rueda dentada: en la sala del reloj. La escalera de emergencia sirve de atajo hacia la galería. Dirígete a la izquierda cuando llegues a lo alto para dar de nuevo con la sala del reloj e inserta la Rueda Dentada en la maquinaria que hay en lo alto de la escalera secreta si quieres que se abra una puerta de la derecha. Dentro, te espera la Piedra Jaguar II.



Aunque deslizarse por la rampa de la lavandería te llame la atención, no lo hagas. Cruza la galería una vez más y regresa a la oficina del Jefe de Policía. Puedes activar el cuadro que hay detrás de su escritorio y aparecerá un panel secreto que pide a gritos que insertes en él las tres Piedras Animales.

En este punto aparecerá Sherri de nuevo, pero puedes pasar de la mocosa de momento. Entra en el ascensor secreto del Jefe y baja un piso para dar con el mismísimo jefe. Hablará durante un rato y te dejará vía libre para recoger las granadas y utilizar el ascensor que hay en la esquina de la sala. Prepara los sprays de primeros auxilios y toda la mandanga..., porque algo muy feo va a pasar.



¡EXTRA!

Tienes otro carrete que puedes rebelar en la segunda sala de la Llave Tarjeta.

CLOACAS II



JEFE 1

Que visión más horripilante. Suerte que la bestia del cuello gigante es bastante lenta. Así podrás liquidarla con granadas antes de que tenga oportunidad de moverse. Sus pequeñas mascotas son todo un incordio; mueve el stick para deshacerte de ellas. Después, sal de la sala y vuelve a entrar cuando haya muerto su mentor para hacer que desaparezcan.



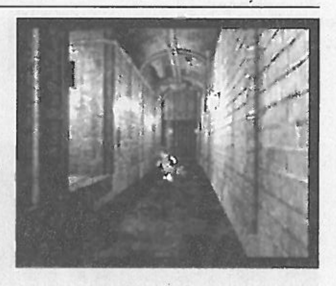
Puedes ir a tu rollo si quieres, pero no tardarás en quedar atascado si Sherri no va contigo. Vuelve a buscarla y regresa a la escalera que hay en la plataforma del jefe. Tu amiguita no es rápida, así que deberás volver a por ella cuando se quede sin aliento. Poco después de utilizar la escalera, Sherri se hace con el control...

TRAMO DE SHERRI

En el almacén sólo hay un zombi. No se mueve mucho, pero le encanta escupir un fluido venenoso, así que ándate con ojo. Cuela a Sherri por el conducto que hay en la parte trasera de la estancia, corre a toda pastilla por el túnel de las cucarachas (si paras, morirás) y recoge la Medalla Lobo antes de adentrarte en las cloacas. Después, volverás a ser Claire.

Avanza por las cloacas hacia el almacén y recoge las balas, el primer spray de primeros auxilios y las cintas de tinta (hay una máquina de escribir para que guardes la partida). Abre la puerta que hay al lado para llegar a la sala que Sherri exploró. Recoge las flechas y las granadas antes de volver a subir y utilizar el ascensor. Recuerda que debes llevarte la Manivela de la Válvula.

CLOACAS III

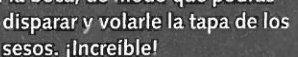


En las cloacas hay una escalera, pero no puedes subir. Sin embargo, al lado hay un hueco repleto de algunas víctimas desafortunadas de las arañas. Rebusca entre los cuerpos para dar con la Medalla Lobo y después avanza en dirección contraria. Cuidado con las arañas.

Cuando hayas cruzado la pasarela metálica, saca la Manivela de la Válvula de tu mochila y utilízala en el agujero que tiene forma de válvula. Desde las alturas girará un puente que te permitirá cruzar hasta las hierbas y la munición para lanzagranadas. Vuelve a utilizar la Manivela para elevar el puente y guarda la partida. Se acerca un jefe.

JEFE 2

¡Mira qué belleza! Esa rana de dientes afilados debería ser uno de los jefes más complicados del juego, pero hay un truco sencillo que te permite liquidarlo de un sólo disparo. Cuando aparezca, vuelve a la carrera por los túneles y pulsa el interruptor de la pared amarilla para soltar la lata de gas. La rana se la meterá en la boca, de modo que podrás



disparar y volarle la tapa de los sesos. ¡Increíble!



Vuelve al final del pasillo para rescatar a Sherri y no te dejes las cintas de tinta y la Medalla Lobo que hay a su lado. Utiliza la escalera que hay al lado y cruza el puente a la carrera para descubrir la Moneda Águila que reposa en el pecho de un cadáver. Avanza en dirección contraria y utiliza la Manivela de la Válvula para parar el ventilador y poder regresar a las cloacas. Ten cuidado con las cucarachas.

Cruza deprisa por entre la tribu de zombis para llegar a la cascada. Mete las dos monedas en las máquinas tragaperras para que aparezca la puerta del tranvía.



EL TRANVÍA

No te olvides de las balas y las granadas que hay en la esquina de la estancia. Después, acciona la máquina que hay a la derecha del tranvía, antes de subirte. En el otro extremo, enciende la Pistola de Bengalas con tu mechero y recoge la Llave de la Caja de Armas que brilla en el suelo.

En el siguiente tramo de pasillos te toparás con multitud de tipos desagradables, así que ten las granadas a punto. Para acceder a la siguiente sala donde guardar la partida debes girar a la derecha en el primer cruce y después a la izquierda, pero si quieres echarle el guante al poco útil Sparkshot, efectúa los giros contrarios. También darás con un montón de hierbas. En la sala para guardar la partida encontrarás granadas, cintas y un spray de primeros auxilios.



Cuando hayas guardado, sube al tren que te espera y darás con unas cuantas granadas y con la llave que acciona la máquina que hay afuera. Pero no creas que llegarás muy lejos, ya que hay alguien dispuesto a aguarte el viaje...



JEFE 3

El bueno de William, que padece una extraña mutación, es bastante peligroso si se te acerca, sobre todo por culpa de esas garras afiladas y larguísimas, así que mantén las distancias y empléate a fondo con el lanzagranadas. Con ocho ráfagas debería bastar para liquidarlo, pero espera hasta que baje las manos para endosarle la última dosis de fuego intenso.

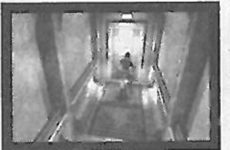
Antes de salir de la sala para guardar la partida que hay a continuación, busca las granadas, cintas de tinta y las hierbas que hay por la zona. Guarda la partida, recoge el lanzagranadas y dirígete al Laboratorio Umbrella...

EL LABORATORIO



Corre hacia el cubo central (cuidado con los zombis desnudos) y dirígete a la izquierda. En la sala helada hay una Caja de Fusibles que puedes colocar en el artilugio robótico que hay enfrente para crear el Fusible Principal. Insértalo en el cubo.

A continuación, desde el cubo, gira hacia la derecha, acciona el ordenador de la sala de la litera y lanza granadas flamígeras para acabar con la planta de la esquina. Al cruzar el hueco darás con dos Lickers, pero el fuego acabará con ellos en un santiamén.



Pasa por la última puerta y cruza el pasillo, acciona el interruptor de la pared y acaba con las enredaderas andantes. Baja por la escalera que hay en el exterior y achicharra a los Lickers que vienen después.

Cruza a la carrera la sala del monitor y entra en el laboratorio pequeño (introduce la Llave de la Caja de Armas en las taquillas para hacerte con más granadas). Aquí está la Llave Tarjeta del Laboratorio, que abre una puerta cerrada en la zona este del piso de arriba. Acciona el interruptor de la luz que hay adentro para recoger el Disco MO que hay sobre la cama.

Ya que estás aquí, introduce el Estuche de Vacunas en la máquina VAM (una vez la hayas activado mediante el interruptor de la pared), acciónala y recoge la Vacuna Base que resulte. Si introduces esta base en la Máquina de Vacunas que hay en el laboratorio de abajo, podrás salvar a Sherri. ¡Estupendo!

Por último, guarda la partida e introduce el disco MO en el ordenador que hay al lado de la zona del Licker para enfrentarte al...

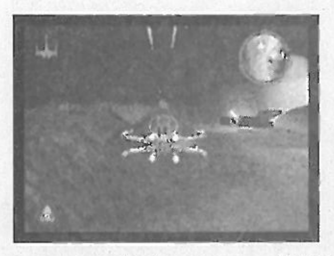
JEFE FINAL

William se ve muy afectado por las llamas tanto antes como después de su mutación, pero su segundo yo es muy peligroso si se te acerca demasiado. Procura mantener la distancia y machácalo a granadazos. Si lo consigues, en un par de minutos acabarás con él. Y Claire habrá cumplido su misión.

STAR WARS ROGUE SQUADRON

LAS NAVES

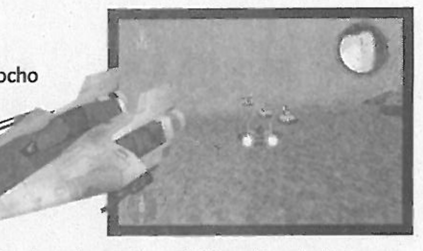
En Rogue Squadron hay cinco naves principales. Puedes acceder a otras de bonificación, pero son estas las que debes dominar a la perfección si pretendes completar el juego.



X-WING

El X-Wing, el Mario del grupo, cuenta con la mejor relación velocidad-potencia y, por lo tanto, suele ser la nave ideal para casi todas las misiones. El X-Wing vuela más rápido con las alas cerradas, pero de ese modo no puede disparar, así que si decides plegarlas, asegúrate de ser capaz de esquivar los ataques enemigos.

A-WING



El A-Wing viene equipado con ocho misiles (dos más que el X-Wing), hecho que puede resultar vital en ciertas misiones. Pero adolece de ciertos problemas, como la debilidad de sus escudos y la poca potencia de su fuego. Es rapidísimo (puede incluso competir con los Ties), pero lo malo es que quizá sólo aproveches su velocidad para ponerte a cubierto. En pocas palabras, y continuando con la comparación, es el Luigi del grupo.



SPEEDER

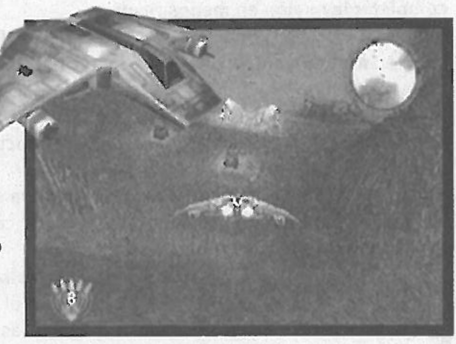
El Speeder es como el A-10 del universo Rogue Squadron. De excelente maniobrabilidad, re-

sulta ideal para entablar combates con objetivos en tierra, pero a cambio alcanza poca altura y dispone de la velocidad punta de un caracol con reuma. En más de una ocasión te encontrarás bordeando el escenario en lugar de sobrevolarlo, y eso te hará perder mucho tiempo. Por lo tanto, si te decides por el Speeder, será mejor que tengas un buen plan en mente. Es, a todos los efectos, como la Princesa Peach.



Y-WING

El más importante cazabombardero de la Alianza viene equipado con un estupendo cañón de iones que puedes cargar para conseguir un disparo más potente si mantienes pulsado C-derecha. Lo más importante cuando lances bombas es que procures no caer dentro de su radio de acción. El Y-Wing es un viejo pájaro duro de pelar, pero no invencible. Como Donkey Kong.



V-WING

El V-Wing, creado especialmente para este juego (se nota), es un hueso duro de roer en los combates aéreos, si bien sus dos cañones frontales, aunque estén unidos, representan una fuerza de ataque algo débil. Es rápido y sigiloso, pero nunca lo preferirás al X-Wing o al A-Wing, a menos que no te quede más remedio. Algo parecido a lo que sucede con Yoshi.

MISIÓN 1

Emboscada en Mos Eisley



OBJECTIVOS

- Destruir a todos los Androides Exploradores Imperiales.
- Proteger Mos Eisley de los Tie Bombers.

EN POCAS PALABRAS

Amigo, tu hogar está siendo atacado y vas a tener que sacar las castañas del fuego tú solito. Pero tranquilo, que como estamos empezando, no te resultará muy complicado.

Trucos de vuelo

- Mira el radar para localizar a los grupos de androides. Aproxímate tirando de freno. Así dispondrás de más tiempo para liquidarlos. Se trata de realizar el número mínimo de pasadas posibles sobre los grupos para completar la misión en menos tiempo.
- Cuando los Ties Bombers ataquen sobre Mos Eisley, debes entrar en acción lo antes posible. Si pliegas las alas de X-Wing llegarás antes.
- Ataca a los bombarderos por la retaguardia. Cuando tengas un enemigo a la vista, pisa el freno y arrasa con fuego gradual. Recuerda que los misiles son para bajas fáciles, así que procura no fallar con ninguno.
- Parece ser que los bombarderos trabajan para gobernar, así que no te costará mucho evitar que el lugar que te vio nacer sufra muchos daños.



A por las medallas

- Para aumentar el número de aciertos, fríe a los soldados de las tropas de asalto que pululan sobre la colina, al lado del cuarto grupo de androides. Hay dos en moto y dos a los que más les valdría haberse acordado de llevarlas. Mátalos a todos si quieres el oro.

MISIÓN 2

Cita en Barkhesh



OBJECTIVOS

- Escoltar el convoy hasta lugar seguro.

EN POCAS PALABRAS

Cita en Barkhesh. ¡Qué romántico parece! O al menos lo sería si Barkhesh no sonara a Lord Vader haciendo picadillo el hígado de uno de sus enemigos para desayunárselo un lunes a las ocho de la mañana. No obstante, se trata de escoltar a un convoy, por lo que deberás volar todo el rato hacia adelante y hacia atrás, rechazando a los atacantes imperiales que pretendan destruir el convoy Rebelde. En resumidas cuentas, está chupado.

Trucos de vuelo

- Tu primera tarea consiste en preparar un camino lo antes posible antes de que parta el convoy. La primera prioridad son los androides que patrullan por la zona. Cuantas menos pasadas mejor, para ahorrar tiempo.
- A continuación, ataca a los AT-ST Walkers. Sólo pueden disparar en una radio de 180° delante de ellos, así que embiste por detrás. Sus armas son muy potentes, así que procura no recibir ningún impacto, que todavía faltan muchas misiones.
- Cuando el convoy empiece a avanzar, el camino debería estar casi libre del todo de obstáculos. Sobrevuélalo y atento al radar para localizar posibles problemas que, evidentemente, debes eliminar.
- Cuando el convoy cruce el valle, atento a los dos Tie Bombers que se lanzarán en picado para probar suerte. Atacarán por la retaguardia, así que ponte en posición y prepárate para recibirlos.
- Ahora, adelántate al convoy. Debes localizar y destruir más AT-ST y androides que han aparecido como por arte de magia.
- Recuerda que, cuando el convoy está en movimiento, si te enfrentas a los problemas que surjan por delante, dejarás la retaguardia al descubierto. Vuelve atrás de vez en cuando para comprobar que todo vaya bien.

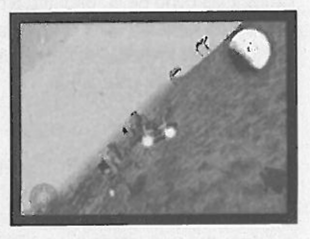


A por las medallas

- Si quieres conseguir las medallas de más valor, deberás causar más bajas. Busca tras las torretas armadas que quedan a la derecha cuando el convoy gira a la izquierda.
- Cerca de los enemigos grandes siempre pululan unos cuantos soldados de tropas de asalto.

MISIÓN 3

A la Búsqueda de Nonnah



OBJECTIVOS

- Localizar al Nonnah y protegerlo de las Fuerzas Imperiales.
- Proteger la lanzadera de evacuación.

EN POCAS PALABRAS

Seguro que la muy perdida se ha vuelto a meter en problemas. Esto se trata de otra misión de proteger y sobrevivir, pero está vez las fuerzas Imperiales han doblado su número, sobre todo en tierra. Guárdate los misiles para los AT-ST.



Trucos de vuelo

- Desde la salida, baja en picado para esquivar el asalto frontal del grupo de cazas que tienes delante.
- Destruye tantos como puedas lo antes posible. En este tramo, casi todas las bajas serán Ties y Androides.
- Cuando hayas recibido el mensaje de Nonnah, avisando de que la están atacando, debes ir en su ayuda de inmediato. Una vez a su altura, utiliza los misiles para despejar el lugar de AT-ST y tanques.
- Una vez el terreno despejado, concéntrate en la amenaza aérea que, en este caso, se llaman Tie Bombers. Suelen atacar la lanzadera rescatada y pueden destruirla como te descuides.

• A estas alturas, aparecerán tres marcas rojas nuevas en tu radar. Se trata de una formación de batalla de AP-PT que va a por ti; la mejor forma de acabar con ellos consiste en pilotar desde un lateral. Si lo haces bien, podrás liquidarlos a todos de una pasada.
• Vuelve a la batalla con los Tie y no pares de machacarlos. Cuando por fin despegue la lanzadera, síguela, y enfréntate a cualquier nave descolgada que pretenda cargársela en pleno vuelo.

A por las medallas

• Una medalla de oro te costará 38 bajas. Si puedes ir llevando la cuenta a medida que liquidas, mejor que mejor.
• Con tantos objetivos en el aire a la vez, conseguir una buena estadística de puntería es difícil. Acércate todo lo que puedas antes de disparar.
• Si quieres hacer trampa, sobrevuela la lanzadera caída y llénala de plomo. Tras unas cuantas pasadas, habrás aumentado tu puntuación general en un 30% o más.

MISIÓN 4

Deserción en Corellia

OBJECTIVOS

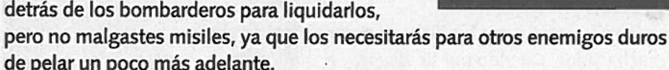
- Investigar los lectores de censura.
- Proteger la torre Capital.
- Proteger el centro de tecnología.



EN POCAS PALABRAS

Más tareas protectoras, si bien no se trata más que de una excusa para volar por los aires todo lo que se cruce en tu camino y matar unas cuantas tropas de asalto. Han y Chewie aparecerán en mitad de la misión, así que pásate a saludarlos.

Trucos de vuelo



• Las marcas que aparecen en tu radar son androides. Persíguelos y acaba con ellos para empezar bien la misión.
• Tus objetivos, aparte de un grupo de Tie Bombers, están ahora en la ciudad. Colócate detrás de los bombarderos para liquidarlos, pero no malgastes misiles, ya que los necesitarás para otros enemigos duros de pelar un poco más adelante.
• Cuando se acabe la escena de vídeo y Han y Chewie entren en acción, destruye los botes anclados en la playa y parte en pos del siguiente grupo de edificios. En la zona azul hay un reforzador extra.
• El primer AT-AT entra en acción; llega la hora de sacar el cable de remolque. Sin embargo, antes debes asegurarte de acabar con todas las tropas de asalto que hay por el lugar, ya que pueden complicarte la vida.
• Para ejecutar con éxito las maniobras de remolque, debes ser un maestro con el freno y volar en un círculo muy cerrado. Cuando el trasto te persiga, dispárale unas cuantas veces más para liquidarlo y mejorar tus estadísticas de puntería.
• Acaba con los dos AT-ST que atacan el centro de tecnología. Ve a por ellos por la retaguardia.
• Cuando llegue la lanzadera para rescatar a los supervivientes, ten cuidado con los tres Tie Bombers que aparecerán. Después, escolta a la lanzadera hasta lugar seguro.

A por las medallas

• Para conseguir el oro, debes causar 50 bajas, y eso es complicado. La clave está en las tropas de asalto, así que no dejes escapar ni a un soldado.

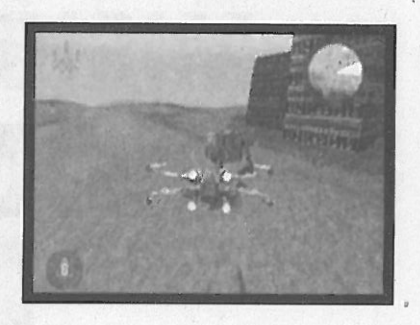
MISIÓN 5

Liberación de Gerrard V

OBJECTIVOS

- Destruir las torretas de armas y misiles.
- Destruir la torreta armada grande.

EN POCAS PALABRAS
Vuelta a lo fácil en la misión 5. Tu único objetivo consiste en hacer añicos todo lo que se cruce en tu camino a las primeras de cambio. A pesar de todo, toda la sutilidad que le falta a la misión se suple con grandes dosis de dificultad, sobre todo a la hora de ganar algunas de las medallas.

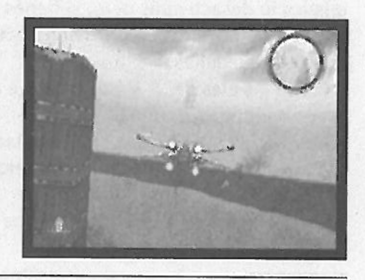


Trucos de vuelo
• Vira a la izquierda y luego a la derecha en la salida para acabar con la primera de las torretas de tierra. Ahora ve a por la del tejado.
• Los lanzamisiles de tierra son una amenaza peligrosa, por lo que deberías eliminarlos lo antes posible. Procura acabar con todos en una sola operación.



• Gira a la derecha para dar con los AT-PT que atacarán la formación de Y-Wing. Una vez liquidados, verás más nidos de armas en tierra, al otro lado de la ciudad.
• Cuando llegues al nido más grande, lanza unos cuantos misiles de esos que has ido guardando para solucionar el problema lo antes posible.
• Ya sólo te queda un grupo de Tie Bombers que atacan al resto de miembros del Rogue Squadron.

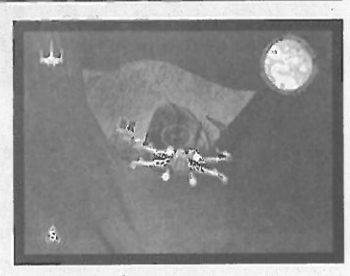
A por las medallas
• El oro pasa por 33 bajas. Encontrarás carne de cañón extra en las montañas que hay en la segunda parte de la ciudad.
• Para acelerar los trámites, concéntrate primero en los objetivos de tierra, y luego enfréntate a las amenazas en el aire.



MISIÓN 6

La Luna de Jade

● Destruir el generador de escudo.
● Proteger las tropas de Madine mientras destruyen la base.



EN POCAS PALABRAS

En tu primera misión nocturna, no te lo van a poner fácil. Hay muchas cosas por hacer y tu primera preocupación es que no te maten. El primer objetivo es el generador de escudo y, tras la experiencia de la Batalla de Hoth, la verdad es que está bien eso de hacerlo volar por los aires en lugar de tener que defenderlo con uñas y dientes.

Trucos de vuelo

• Primera prioridad nada más acercarte a la base: eliminar a los AT-PT. Pierde altura para conseguir disparos rápidos y precisos.
• Las cuatro torretas armadas que rodean la base son tu próximo objetivo. Pisa los frenos de aire y destrúyelas con el mínimo número de pasadas.
• Sal de la base y vuela alto hacia la izquierda de la trinchera: dirígete al cráter pequeño.
• Destruye los lanzamisiles que hay en el cráter, pero no la tecnología avanzada de escudo que hay en el edificio.
• Sigue por la trinchera hasta dar con el generador de escudo. Con dos misiles lo desactivarás pero, si tienes más tiempo, procura realizar un montón de disparos de precisión para subir como la espuma en tu conquista de medallas.
• Cierra las alas del X-Wing y vuelve a la base a toda pastilla; esquiva el fuego enemigo.
• Destruye los AT-PT que se han colado en la base y ten cuidado con el ataque de los Tie Bombers: en el cielo nocturno son muy difíciles de localizar.
• Los Tie Bombers provocarán graves daños en tus fuerzas en tierra, así que derríbalos lo antes posible.

A por las medallas

• Los edificios que hay alrededor de la base cuentan como emplazamientos enemigos y aumentarán tu puntuación de puntería si les disparas.

• Cuando hayas destruido el generador de escudo, verás un montón de lanzamisiles en tu camino hacia la base. Para ganar el oro, debes acabar con todos, por lo que no podrás cerrar las alas.

MISIÓN 7

Astilleros de Construcción Imperiales



- Acabar con los escáneres.
- Destruir la fábrica de AT-ST.
- Destruir la fábrica de AT-AT.

EN POCAS PALABRAS

En la misión 7 deberás llevar a cabo un ataque al estilo de la OTAN: aquí tienes la oportunidad de vengarte de todos esos AT-AT y AT-ST que te han amargado tanto la vida hasta la fecha.

Trucos de vuelo

• Mantén la distancia entre los escáneres y tú a la hora de destruirlos. En el cuarto, gira a la izquierda a la altura de la roca y pégate al muro de la izquierda. Gira para encarar la antena del radar, frena y dispara.

• Cuando hayas acabado con la última antena, apunta a la torreta que no ha dejado de dispararte en todo el rato.

• La mayor amenaza para el resto de tu equipo es el AT-AT, así que se impone un poco más de técnica de remolque. Recuerda las dos claves: vuelo rasante y constante utilización del freno.

• Busca detrás de la torreta destruida y darás con una pequeña base con una lanzadera. Vuélalo todo y busca un ítem extra debajo de una de las estructuras cilíndricas.

• Busca el lanzacohetes y a por él. Aquí está la fábrica de AT-ST. Destruye

los nidos de armas de vigilancia y después acaba con el edificio más grande para conseguir más porcentaje de puntería. En un par de pasadas, asunto resuelto.

• Sigue volando, gira dos veces a la derecha y darás con la fábrica de AT-AT. Primero acaba con sus defensas y luego vuela el cuerpo principal.

A por las medallas

• Debes causar 80 bajas. Busca tropas de asalto en los edificios en tierra, unidades imperiales acobardadas también en tierra y ten en cuenta que muchos de los edificios también cuentan.

• La medalla de oro es tuya si bajas de seis minutos y medio. No te costará demasiado.

MISIÓN 8

Asalto a Kile II



OBJECTIVOS

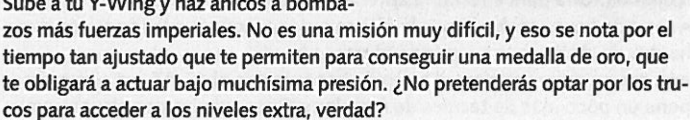
● Derribar la formación de sensores.

● Localizar y destruir el puerto espacial Imperial.

● Localizar y destruir las guarniciones Imperiales.

EN POCAS PALABRAS

Sube a tu Y-Wing y haz añicos a bombazos más fuerzas imperiales. No es una misión muy difícil, y eso se nota por el tiempo tan ajustado que te permiten para conseguir una medalla de oro, que te obligará a actuar bajo muchísima presión. ¿No pretenderás optar por los trucos para acceder a los niveles extra, verdad?



Trucos de vuelo

• Dale caña a la velocidad y vira por el camino de la derecha que avanza por el angosto cañón. Al final darás con tu primer objetivo: el Puerto espacial.

• Lanza bombas contra los edificios principales y acaba con la formación impe-



rial que los rodea con tus Blasters y el Cañón de Iones.

• Vuelve atrás por el cañón y gira dos veces a la derecha. Tu objetivo son las guarniciones que hay en la zona del sensor. Primero elimina las defensas y después asegúrate de que con las bombas que te quedan das en el clavo.

• Procura utilizar las bombas tan sólo contra los edificios más grandes. Si las desperdicias te quedarán pocas para el resto de la misión; ten en cuenta que tardarás siglos en destruir los edificios más imponentes con fuego gradual.

A por las medallas

• El tiempo es tu enemigo en esta ocasión. Los jugadores más resabiados se han dejado matar por conseguir 20 bombas extra. Pero a eso le llamamos nosotros hacer trampa...

MISIÓN 9

Rescate en Kessel

OBJECTIVOS

- Localizar y desmantelar el tren.
- Rescatar a Wedge.



EN POCAS PALABRAS

Las órdenes son claras; rescatar al viejo Wedge. Se trata de una misión que puedes completar en un periquete siempre y cuando no vayas a por las medallas. Si puedes batir la marca de treinta segundos, quiere decir que *Rogue Squadron* no tiene secretos para ti.

Trucos de vuelo

• Vira a la derecha desde la salida y, de inmediato, empieza a cargar tu cañón.

• Puedes destruir el tren de una sola pasada, lenta, eso sí, pero dos también se pueden aceptar. Cuando lo sobrevueles, martillea C-izquierda con frenesí.

• El rescate de Wedge es pan comido. ¡Y ya está!

A por las medallas

• Debes acabar con 26 enemigos. No es tarea fácil.

• En las rocas que hay al lado del punto de salida tienes unos cuantos objetivos mal defendidos. Después, ve a por los que no cejan en su empeño por hacerte picadillo.

• Uno de los nidos de armas lo comanda el miembro del equipo de desarrollo al que se le ocurren nombres como Wedge Antilles. Fríelo a conciencia.

MISIÓN 10

Prisiones de Kessel

OBJECTIVOS

● Destruir el generador de escudo.

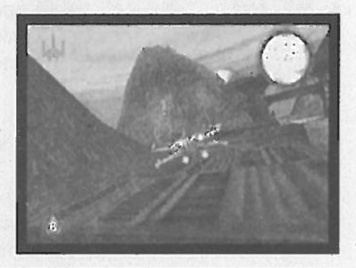
● Proteger la lanzadera mientras rescatas a los prisioneros.

EN POCAS PALABRAS

Hay dos formas de hacer frente a esta misión: la sencilla, que sólo te permitirá ganar el bronce, o la complicadísima y arriesgada en pos de la plata y el oro. La elección corre a tu cargo; nosotros ofrecemos trucos para ambas.

Trucos de vuelo

• Escolta la lanzadera hasta la prisión y acaba con todas las torretas armadas antes de que aterrice. Después, destruye a los Ties que tienes encima antes de salir pitando, mientras la lanzadera se carga, para despejarle el camino.



• Vuela de prisión en prisión destruyendo todo lo que encuentres. Acaba con el generador y escolta a la lanzadera en su salida.

• Para ganar medallas, acaba con las defensas en tierra y con los Ties que vuelan en círculos antes de ir a por el

generador (vuélalo con un par de misiles). Después, pliega las alas y vuelve a la lanzadera, que sufre un ataque peligroso.

• Cuando los prisioneros estén a bordo, sigue a la lanzadera y destruye a todas las fuerzas imperiales que se crucen en tu camino. Cuidado con el lanzacohetes que hay sobre la prisión. En el búnker de al lado hay unos cuantos misiles Seeker extra.

• No dejes de escoltar a la lanzadera y destruye las torretas que encuentres. Apártate del radio de acción de sus disparos; para ello, deberás sobrevolarlas en círculos continuamente. ¡Cuidado con los T-ST!

• Cuando hayas rescatado a todos los prisioneros, te atacará una formación de Ties. Tenlo en cuenta.

A por las medallas

• Intenta destruir todo lo que puedas en tu avance hacia el generador.

MISIÓN 11

Batalla sobre Taloraan

OBJECTIVOS

- Localizar y destruir los depósitos de gas Imperial Tibanna.
- Evitar bajas entre la población civil.

EN POCAS PALABRAS

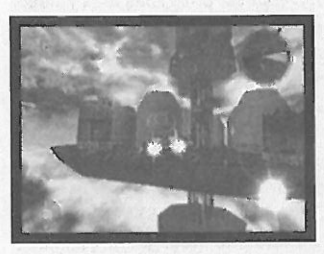
En esta misión debes evitar los daños colaterales; por lo tanto, se trata de destruir tan sólo las propiedades imperiales y procurar que no se produzcan bajas en el otro bando. Los objetivos en cuestión son tanques de gas, pero están muy bien defendidos, tanto desde tierra como desde el aire, así que debes andarte con ojito.

Trucos de vuelo

• Debes acabar con los tanques de las marcas blancas. Los demás pertenecen a otras personas, así que déjalos en paz.

• Tu escuadrón demuestra su potencial en este nivel; pasa de los Ties y céntrate en tus labores.

• Cuando hayas destruido todos los depósitos de gas de la zona, tu radar te



indicará el camino hacia los siguientes.

• Los nidos de fuego enemigo de este nivel son más duros de pelar que nunca, y están camuflados para parecerse a tu objetivo. Procura acabar con ellos en primer lugar, antes de destruir los depósitos.

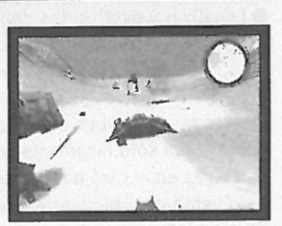
• Vuela a través del escuadrón de Ties y dirígete a la ciudad. Deberás encontrar tecnología de destrucción avanzada en el centro. Acaba con los lanzacohetes con tus misiles.

A por las medallas

• El tiempo es lo de menos, lo difícil son las 80 bajas que necesitas para la Plata. La clave está en los Ties, pero no puedes perder mucho tiempo con ellos.

MISIÓN 12

Huida de Fest

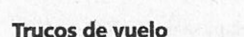


OBJECTIVOS

- Localizar los AT-PT capturados.
- Liberar a los AT-PT.
- Escoltarlos hasta la zona de aterrizaje.

EN POCAS PALABRAS

En la duodécima misión debes volver a ejercer labores de escolta, si bien también tendrás que ejercer tus dotes destructivas en multitud de ocasiones para lograr tus objetivos. En este nivel vuelves a pilotar el Speeder; buenas noticias para los fanáticos del remolque.



Trucos de vuelo

• Gira a tope a la izquierda y acaba con el Generador y con un par de torretas armadas.

- Tu objetivo ahora es el AT-AT, así que utiliza el cable de remolque y acércate todo lo posible. De este modo tus comandos gozarán de un poco de espacio para moverse.
- Vuelve al lugar en el que estaba el generador, destruye la torreta armada que queda y al siguiente AT-AT.
- Una vez hayan escapado los AT-PT, debes llegar al siguiente AT-AT el doble de rápido. Haz caer al artilugio andante y regresa a por los tanques.
- Escolta a los comandos rebeldes hasta la zona de aterrizaje; para ello deberás despejar el camino de posibles rezagados.
- Hazte con el nivel extra en la colina que hay detrás del laboratorio, bajo el búnker.

A por las medallas

Si quieres el Oro, debes provocar 65 bajas en menos de seis minutos y medio. Los búnkeres que hay al lado del generador son objetivos fáciles y puedes aumentar tus cifras gracias a las tropas de asalto que pululan alrededor de los mamotretos caminantes.

MISIÓN 13

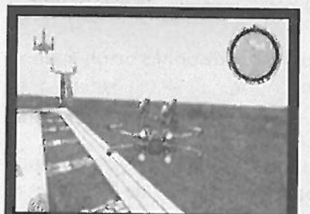
Bloqueo en Chandrila

OBJECTIVOS

- Escoltar y proteger al tren de suministros.
- Proteger la ciudad.

EN POCAS PALABRAS

Otra vez tareas de protección, ya que tanto tu tren de suministros como la ciudad se verán asediados por las incansables fuerzas del Imperio. Resulta vital no desviarse demasiado en esta misión y concentrarse en lo que sucede mientras estás lejos del tren.



Trucos de vuelo

- El ataque del Tie contra el tren es implacable. Utiliza el radar para no perder

ripio de los acontecimientos, pero dispara tan sólo a las naves que ataquen.

• No te desvíes de la misión persiguiendo a algún Tie correoso. Si te alejas demasiado del tren, en tu ausencia el convoy puede sufrir grandes daños.

• Cuando llegues a la ciudad, sobrevuela las afueras para matar a un AT-ST y conseguir un ítem extra.

• Cuando las lanzaderas aterricen, llegará un grupo de AT-ST para atacarlas. Contraataca por detrás y acaba con ellos.

A por las medallas

• Para conseguir el Oro debes provocar 35 bajas y el lugar ideal para conseguirlo es al lado de la salida del nivel, momento en el cual todavía reina algo de tranquilidad.

MISIÓN 14

Ataque aéreo sobre Sullust



OBJECTIVOS

- Destruir los transmisores.
- Destruir el condensador.

EN POCAS PALABRAS

Destruir, destruir y destruir. Así de fácil; se trata de lanzarse a lo bestia, destruir tantas cosas como puedas en el menor tiempo posible y salir del meollo antes de que tu nave acabe hecha añicos. Vuelves a pilotar el Y-Wing, por lo que dispones de un buen blindaje pero de poca velocidad. Cuidadito.

Trucos de vuelo

• Debes mantener la velocidad punta a lo largo de la misión tanto tiempo como te sea posible. Guarda las bombas para los objetivos de la misión y procura deshacerte de los letales lanzamisiles para evitar daños mayores.

• Puedes encontrar torpedos buscadores en el otro extremo del cráter, bajo el edifico de la derecha. Antes de recogerlos, sin embargo, debes destruir todos los misiles y las torretas armadas.
• Cuando hayas bombardeado todos los transmisores, el escudo que rodea al condensador çaerá y podrás atacar.
• Dispara a los pequeños cilindros giratorios del condensador y realiza pasadas largas y lentas para no tardar tanto tiempo en destruirlo.

A por las medallas
• El requisito más complicado para la consecución de medallas es el 75% de precisión. Resulta muy importante apuntar bien en los disparos contra el condensador, ya que de ellos puedes sacar mucho partido.
• Otra misión en la que las bombas resultan esenciales. Si mueres una o dos veces, tu reserva de bombas se recargará y todo resultará más fácil.

MISIÓN 15

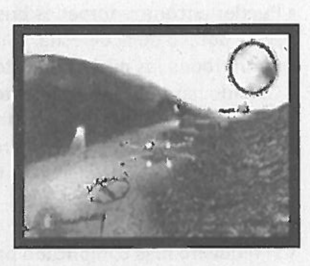
La Venganza de Moff Seerdon

OBJECTIVOS
- Proteger a los contenedores Bacta.
- Evitar las bajas entre la población civil.
- Destruir todos los búnkeres, cazas y bombarderos imperiales.
- Localizar y destruir a Moff Seerdon.

EN POCAS PALABRAS
Mucha faena para un sólo hombre. Este nivel es durísimo, más que nada porque debes hacer tantas cosas que uno no sabe en qué centrarse en primer lugar. Cuidado con los Tie Fighters que se crucen en tu camino, ya que son más duros de pelar que los vistos hasta ahora; ve a por ellos siempre por detrás.

Trucos de vuelo
• En la salida, dirígete a la izquierda y destruye el búnker para descubrir unas cuantas bombas de dispersión.



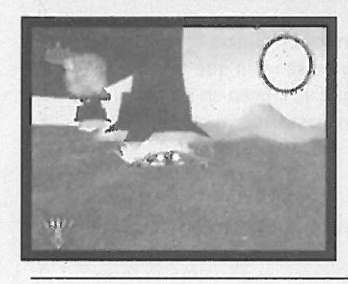


• Al principio, concéntrate en los nidos de armas y misiles y procura despejar la zona por completo.
• Cuando el camino esté más despejado, ve a por los AT-ST y a por el búnker imperial. Debes esquivar a los Ties que te sobrevuelan siempre que puedas. Si alguno de ellos consigue pegarse a ti, plega las alas, sal a toda pastilla y, a continuación, procura colocarte detrás para eliminarlo.
• No te olvides de los bombarderos Tie durante mucho rato, ya que acabarán con su objetivo y tu misión será un fracaso.
• Cuando llegue la nave de Moff Seerdon, ve a por él moliéndolo con tu fuego. Endósale un misil y, a continuación, da media vuelta para realizar otra pasada. Con dos o tres bastará para liquidarlo, siempre y cuando te hayas guardado los misiles buscadores de antes.

A por las medallas
• El problema es el tiempo, y los Ties hacen que sea muy difícil conseguir el número de bajas imprescindibles en el tiempo disponible. Sin embargo, la cantidad de enemigos disponible es más que suficiente como para conseguir tu objetivo.

MISIÓN 16

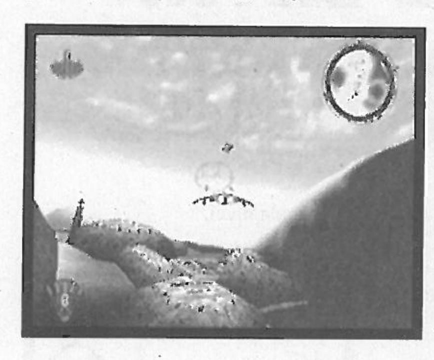
La Batalla de Calamari



OBJECTIVOS
● Destroy the World Devastators.
● Destruir a los Devastadores Mundiales.
● Proteger la ciudad.

EN POCAS PALABRAS
• No creas, por el nombre de la misión, que esto va a ser como comerse un boca-

ta de calamares. Para ser el último nivel del juego, tiene tela marinera. Por razones que sólo tus superiores saben, en esta misión debes pilotar el V-Wing, por lo que necesitarás algo de práctica.



Trucos de vuelo

• Conecta el fuego rápido de tus armas. A partir de ahora, procura no encadenar ráfagas muy largas si no quieres que se recalienten demasiado. No obstante, así son más efectivas.

• Vuela hacia el Devastador Mundial a toda pastilla. Tu objetivo es el generador de escudo que tiene encima. La forma más rápida de destruirlo es mediante unas cuantas bombas de dispersión bien dirigidas.

• Cuando el escudo esté desactivado, apunta a las patas del devastador; destruye dos en cada pasada. Utiliza tus armas para destruirlas, pero procura no estar debajo del devastador cuando acabes con la última ya que, de lo contrario, acabarás aplastado.

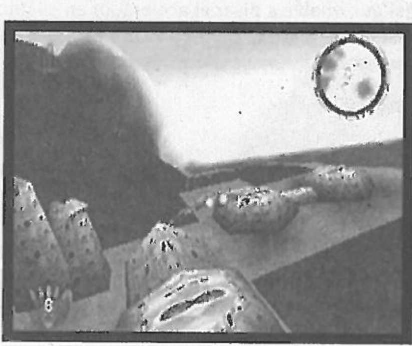
• Tus próximos objetivos son los Tie Bombers que atacan a la ciudad. Los combates aéreos con el V-Wing no son fáciles, pero debes colocarte tan cerca como puedas de los enemigos para derribarlos.

• Utiliza el radar para dar con el siguiente Devastador Mundial y repetir el plan de ataque que seguiste con el primero.

• Ahora te esperan más Ties. Una vez hayas acabado con ellos, a por el tercer y último Devastador Mundial.

A por las medallas

• En esta misión, provocar muchas bajas es difícil. Hay pequeñas unidades de tierra alrededor de los Devastadores Mundiales que no debes dejar escapar. También puedes ir a por los nidos individuales de armas que hay en las unidades gigantes.



NIVEL EXTRA

Cañón de Beggar

REQUISITOS

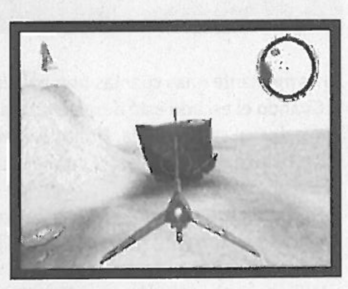
- Como mínimo, una medalla de Bronce en cada nivel.

OBJECTIVO

- Batir al resto de pilotos en una carrera.

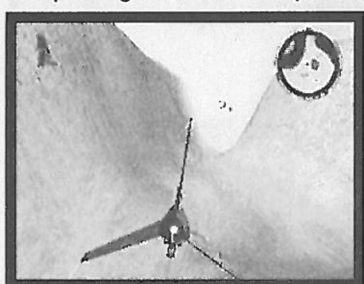
EN POCAS PALABRAS

Puede que el primer nivel extra no sea muy emocionante, pero como sólo te exigen las medallas de Bronce como requisito imprescindible, no resulta sorprendente. Los pilotos más experimentados conseguirán el Oro sin sudar demasiado.



Trucos de vuelo

- Sigue a Wedge por el camino de la derecha y vuela alto.
- No intentes atajar en las curvas; no vale la pena.
- Debes frenar en las curvas. Tu objetivo consiste en vértelas con Wedge, así que vuelve a pisar el acelerador en cuanto salgas de cada viraje.
- Si quieres ganar, tienes una oportunidad hacia el final de la carrera, en el momento en el que Wedge, sin venir a cuento, empieza a frenar. Aprovecha para adelantar.
- Recuerda que no debes destruir a los otros competidores; son de los tuyos.

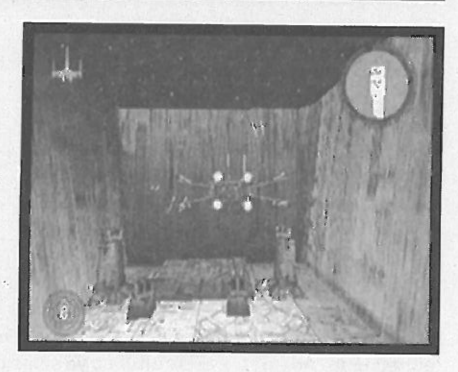


A por las medallas

- Si ganas a Wedge conseguirás el Oro. Así de fácil.

NIVEL EXTRA

Destruye la Estrella de la Muerte



REQUISITOS

● Medalla de plata o más en cada nivel.

OBJECTIVO

● Destruir la Estrella de la Muerte con un torpedo.

EN POCAS PALABRAS

Estás ante la secuencia más famosa de la historia del cine (que inspiró uno de los juegos arcade más alucinantes de la época), así que ya sabes lo que debes hacer. Algunos diseñadores la pifiaron con el sistema de escape y con el reactor, y tu objetivo consiste en volarlo por los aires.

Trucos de vuelo

• Si te conformas con el Bronce, pliega las alas de tu X-Wing y avanza a toda pastilla zigzagueando. Recibirás pocos impactos y conseguirás llegar al puerto de escape con rapidez.

• Si lo tuyo es el Oro, vuela bajo para no llamar la atención de los Ties y acaba con el primer grupo de torretas.

• Sólo podrás destruir a las torretas más grandes con armas avanzadas. Si no dispones de ellas, estás perdiendo el tiempo.

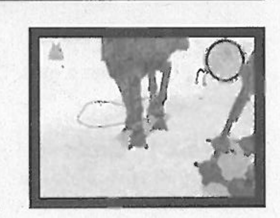
• El puerto de escape está fuertemente vigilado. Sin embargo, esquiva las naves, sube un poco y vuelve a lanzarte en picado para disparar tus misiles.

A por las medallas

• El número mágico es 30. Cuando hayas causado las bajas necesarias, cierra las alas y vuela al final del nivel.

NIVEL EXTRA

Batalla de Hoth



REQUISITOS

- Medalla de oro en todos los niveles.

OBJECTIVO

- Destruir a los Androides Exploradores.
- Defender al Rogue Ten de los AT-ST.
- Defender al Generador del ataque imperial.

EN POCAS PALABRAS

Esto me suena; se trata de la Battle of Hoth tal y como aparece en el primer título de Star Wars para la N64, *Shadows of the Empire*. El resultado no mejora por mucho que juegues, pero al menos es un nivel súper entretenido. Además, a estas alturas, ya serás todo un maestro en el arte de marear a los AT-AT.

Trucos de vuelo

- Puedes acabar con todos los Androides de una pasada si tu vuelo de acercamiento es bueno.
- Vuela al rescate del piloto y apunta a los dos AT-ST que tienes delante. Cuando los hayas destruido, ve a por el que acosa desde la retaguardia.
- Para defender el Generador debes acabar con los dos AT-ST que hay cerca. Después, sal a toda pastilla y destruye el grupo de AT-AT.
- Tienes que acabar con los dos AT-AT. Tardarás siglos en hacerlos añicos.
- Vuelve al generador y gira a la derecha para dar con el último grupo de batalla imperial. Acaba con el AT-AT cuando hayas liquidado al AT-ST.

A por las medallas

- Tienes muy poco tiempo, por lo que deberías acabar con los AT-ST de una sola y larga pasada. Utiliza los frenos y esquiva el fuego enemigo.
- Para aumentar tu contador de bajas, apunta a las tropas de asalto que corren entre las patas de los AT-AT. Dispones de 2:45 minutos para completar el nivel y deberás hacerlo con un 70% de aciertos o más.

TRUCOS JEDI

MEJOR ELECCIÓN DE NAVES
Para utilizar el A-Wing, el V-Wing y el X-Wing en más misiones, completa el juego en el nivel medalla de Bronce. Cuando vuelvas a intentarlo en pos de medallas más valiosas, la lista será más amplia.

HALCÓN MILENARIO
Introduce FARMBOY para utilizar la nave preferida de Han y Chewie.

TIE INTERCEPTOR
Para utilizar el Tie Interceptor, introduce TIEDUP y dirígete al Halcón en la pantalla del hangar. Pulsa Arriba y lo encontrarás escondido en la parte trasera.

COCHE VOLADOR
Para volar en un coche, introduce KOELSCH y selecciona el V-Wing. El juego se fastidiará si activas la pausa en este modo.

SELECCIÓN DE NIVEL
Para acceder a los niveles extra sin sudar tinta, introduce DEADDUCK.

TODAS LAS ARMAS
Para conseguir todas las armas, introduce TOUGHGUY.

VIDAS INFINITAS
Si te matan una y otra vez, introduce IGIVEUP.

RADAR NUEVO
Hay gente que prefiere esta pantalla de radar; es más realista. Introduce RADAR.

PARTIDA MÁS DIFÍCIL
¿Es pan comido para ti? Introduce ACE para ver si eres tan duro como te crees.

NIVEL EXTRA AT-ST
Introduce CHICKEN para acceder a un pequeño juego extra. Z mueve la cabeza, y B dispara el arma

PRUEBA DE SONIDO Y PELÍCULAS

Si introduces MAESTRO y DIRECTOR podrás acceder a la música del juego y a las escenas de vídeo, respectivamente.

FOTO DEL EQUIPO

Si quieres ver a los responsables del juego, introduce BLAMEUS y aparecerá una fotografía del equipo de Lucas Arts.

CRÉDITOS

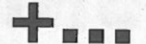
Introduce CREDITS para ver los créditos. O qué esperabas.

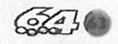
TIPO FEO

Introduce HARDROCK y vuelve a la pantalla de Start/Option; espera a que empiece una de las demos. En lugar de la cabeza de Luke, verás una foto de un tipo con barba más feo que el Fary con estreñimiento.

CÓDIGOS PARA ACTION REPLAY

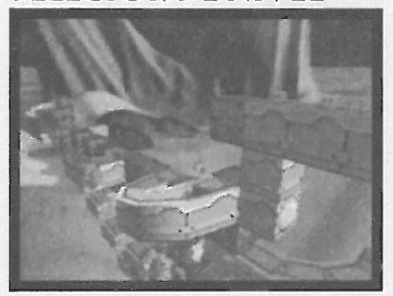
1. Vidas Infinitas	80130AF0 0003
2. Misiles Infinitos	8010CA02 0006
3. Escudos Infinitos	80137E5D 00AF
4. Selector de Nivel =xx(o-12hex)	800CDA91 0000





LODE RUNNER 3D

SELECTOR DE NIVEL



Mientras estés jugando una partida, pausa el juego y mantén pulsado Z. Mantenlo mientras pulsas R, B, A, B, A, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha. Oirás un sonido que te indicará que has activado la opción de nuevos Mundos. Selecciónala para usarla.

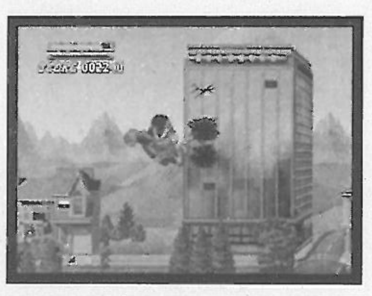
RAMPAGE UNIVERSAL TOUR

TODOS LOS PERSONAJES

Para conseguir todos los personajes de Rampage 2, introduce el password N0T3T.

MENÚ DE TRUCOS

Para acceder al menú de trucos, introduce BVGGY como tu password. En el menú de opciones aparecerá uno de Trucos.



JUEGA COMO MYUKUS

Para jugar con un alienígena suplente introduce el password B1G4L. Te convertirás en el púrpura Myukus. Tiene todos los movimientos y las mejores estadísticas.



Vence tus temo-
res y solventa tu
problemas con
los zombis paso
a paso. Con
nuestra guía par
Resident Evil 2.

DOS SUPERGUÍAS +



DOS SUPERGUÍAS +

Resident Evil 2

Star Wars: Rogue Squadron



Con nuestros tru-
cos podrás acaba
con las fuerzas d
Imperio y accede
a las misiones
más secretas de
Rogue Squadron
Todo en nuestra
Superguía No. 1



Gratis con el número 29 de Magazine 64.